

Retrospectiva Mortal Kombat X: Uma Nova Direção

Introdução

Quando um jogo sai e define um console ou geração, espera-se que a continuação faça o mesmo, principalmente quando a margem de lançamento dela cai no período de transição da atual geração para a nova. Mortal Kombat 2011 se tornou um sucesso de crítica, comercial e de público, definindo a sétima geração de consoles: O Xbox 360 e o Playstation 3. Mas aí finalmente em 2015, quatro anos depois, no meio da oitava geração de consoles, saiu Mortal Kombat X, que continuou algumas coisas de MK 2011, mas alterou algumas e trouxe outras coisas novas. Então como o jogo desempenhou? Isoladamente e se comparado com seu antecessor? Muito bem, hora de descobrir: sente-se; escolha a sua facção, compre alguns fatalities fáceis, acerte o raio-x e bem vindo à minha Retrospectiva Mortal Kombat X.

Depois de MK2011/Injustice

Para começar, é preciso saber em que estado a franquia Mortal Kombat se encontrava, o que me faz voltar a Mortal Kombat 2011. Como dito no vídeo do jogo, MK 2011 colocou a franquia em boa forma: boa jogabilidade; elenco nostálgico; recheado de conteúdo; bons gráficos, boa direção de arte; etc.. E essa qualidade refletiu no desempenho comercial e crítico do jogo: na parte comercial, ao final de um ano, Mortal Kombat 9 vendeu 4 milhões de unidades, se tornando um sucesso para a sua publicadora; e na parte crítica, o jogo conseguiu uma média de 84 pelas revistas e portais através de quatro plataformas. Então o caminho para uma continuação estava garantido.

Mas ao invés de sair uma continuação logo de cara, a Netherrealm Studios trouxe em 2013, dois anos depois, Injustice: Gods Among Us, (que também possui um vídeo). Injustice se inspirou em MK 2011, mas fez algumas coisas diferentes e trouxe várias novidades interessantes, que poderiam ser incorporadas no próximo projeto, e algumas delas foram de fato, mas já chegaremos lá.

O próximo Mortal Kombat foi anunciado oficialmente em junho de 2014, chamado Mortal Kombat X, com o duelo clássico entre Scorpion e Sub-Zero sendo mostrado em uma cinemática pré-renderizada. Não vou mentir: na época, apesar de eu estar feliz com o anúncio do jogo, eu não importei muito, mesmo depois com algumas amostras de jogabilidade. Mas esse sentimento durou pouco depois que saiu o trailer do Raiden, e foi ali que a coisa ficou interessante.

E depois disso, eu passei a acompanhar cada notícia, cada anúncio, cada trailer relacionado a esse jogo. O Hype estava criado. Eu me lembro de passar em frente a uma loja e pegar uma cópia original do jogo uns cinco dias antes do lançamento oficial do jogo. Como? Eu não sei. Ou seja, quando todos os outros jogadores estavam jogando o modo história, eu tinha terminado pelo menos alguns dias antes. E vendo hoje eu fiquei muito feliz de ter pego bem antes do lançamento. O que caminha para a pergunta? Esse jogo correspondeu ao hype criado por mim? Hora de descobrir.

O jogo: elenco de personagens

O elenco base é composto por 25 personagens, onde 17 são veteranos da série vindos desde o primeiro Mortal Kombat até MK Deadly Alliance, e 8 personagens são novos. Depois do lançamento, o elenco recebeu a adição de 8 personagens via DLC, dando um total de 33 personagens, ficando com um personagem a mais que MK 2011. Sobre os personagens de DLC, uma metade é composta por personagens presentes no mundo de Mortal Kombat, a outra metade é composta por personagens convidados vindos de outras franquias sanguinolentas.

Examinando os personagens que retornaram, temos o núcleo de personagens populares, como os nativos da Exoterra, as Forças Especiais, a Sociedade da Lótus Branca e os Irmãos da Sombra. De forma geral, os veteranos de MK 2011 foram refinados em termos de jogabilidade em MKX, recebendo melhores animações e melhorias nos golpes. Eu não acho que nenhum personagem que retornou ficou ruim. Talvez devido ao balanceamento tenha deixado alguns personagens mais fracos, mas todos continuam muito bons de jogar.

Goro retorna também como personagem jogável e foi dado de graça como bônus de pré-venda. Seus golpes são inspirados em versões anteriores, mas também possui alguns novos. Por ser jogável, ele é mais fraco que suas versões anteriores, tanto jogáveis quanto não jogáveis. Mas apesar do nerf, Goro é um dos personagens mais malditos do jogo.

Shinnok de Mortal Kombat 4, cuja presença foi premeditada em MK 2011, retorna agora com um conjunto de golpes próprio com temática de necromancia e bastante inspirados em sua versão de MK Armageddon. Em termos de visual e jogabilidade, agora ele é bom o suficiente para rivalizar com Quan Chi e Shang Tsung, mas precisa de muito charme para competir com Shao Kahn.

Tânia, também de Mortal Kombat 4, retorna sendo parte do primeiro Pacote de Kombat. Tânia nunca foi uma das personagens mais amadas da série, mas também passava longe dos personagens horrendos. E aqui em X ela é muito boa de jogar: bastante ágil, com um arsenal variado e possivelmente tem o melhor teleporte do jogo. Em história, ela é uma dos poucos aliados de Mileena, e infelizmente é a única aliada dela jogável.

Também parte do Pacote de Kombat 1, veio **Tremor**, um dos chefes de Mortal Kombat Special Forces, fazendo a sua estreia em um jogo de luta e como personagem jogável. Tremor é de certa forma um ninja, mas ele é mais alto e mais parrudo do que os outros, o que o torna mais único. Tremor possui ataques usando cismas, pedras e rochas, algo que não era muito comum entre os personagens anteriores.

No pacote 2 veio **Bo' Rai Cho**, personagem de MK Deadly Alliance e único personagem que faz uma ponta no modo história e foi transformado em personagem jogável. Bo' Rai Cho é uma faca de dois gumes: na mitologia, ele é interessante porque ele treinou Liu Kang e Kung Lao, é um mestre do estilo bêbado e um guerreiro poderoso, mas em termos de jogabilidade, ele é tosco. Não por completo, a parte do kung fu e do estilo bêbado até são estilosas, mas quando ele usa de peidos, arrotos e vômitos fica difícil defender.

E finalmente veio **Triborg**, um personagem que utiliza golpes dos 3 ciborgues da série: Cyrax, Sektor e Smoke, mas é um personagem à parte desses três. Ainda que seja muito bom de jogar, já que é baseado nos três ciborgues robóticos, mas em termos de personalidade, Triborg é uma concha vazia, sem traços de personalidade e sem exploração nenhuma.

Seguindo a tendência dos jogos da Netherrealm, MKX trouxe alguns convidados. Diferente de MK2011 que trouxe Kratos, por consequência muitos campeonatos baniram o

personagem por conta dos jogadores de Xbox não terem acesso ao personagem, MKX não fez personagens exclusivos de console. O primeiro anunciado e lançado foi Jason Voorhees, o assassino em série e principal antagonista da franquia Sexta-Feira 13. Depois veio o Predador, o alienígena caçador mais feio da galáxia. E juntos no pacote 2, vieram Leatherface, o assassino em série da franquia O Massacre da Serra Elétrica, e o Xenomorfo da franquia Alien, aqui o Xenomorfo possuindo DNA de tarkatâneo.

Indo para os novos personagens, temos oito novos personagens, onde metade temos as novas forças da Exoterra. O primeiro é **Kotal Kahn**, um homem da raça Osh Tekk, antigo general e atual imperador da Exoterra. Kotal usa armas e objetos inspirados na cultura asteca, como totens, tacapes e raios de sol. Apesar de estar no mesmo posto que Shao Kahn, Kotal é mais ponderado, ao ponto de não querer travar uma guerra contra o Plano Terreno. É certo que ele possui seus momentos de babaquice, mas no geral ele não é um cara mau. Kotal é interessante em termos de história, mitologia e jogabilidade, e é facilmente um dos personagens novos mais interessantes.

Outro personagem novo é **Ferra/Torr**, dois personagens de duas raças (ou talvez uma única raça) que compartilham uma relação de simbiose. Torr é o corpo jogável e utiliza força bruta, enquanto Ferra é a montaria que pode agir como projétil ou extensor de alcance. É um conceito interessante, tanto em jogabilidade quanto em mitologia, mas em meio ao jogo, Ferra tende a cair de Torr quando acertado, levando muito tempo para retornar a montaria e impedindo de executar certos golpes, algo que complica as coisas. Infelizmente não vemos muito dos dois no modo história, o que é uma pena.

Também da Exoterra temos **D'Vorah**, uma mulher da espécie Kytinn. D'Vorah tem acesso a outros insetos, asas e ferrões para atacar os oponentes. O motivo pelo qual nunca vimos outro Kytinn nos jogos anteriores é porque de acordo com a história eles habitam uma ilha isolada, o que é aceitável, apesar de bem conveniente. D'Vorah, assim como Kotal Kahn, são os únicos novos personagens da Exoterra que participam extensivamente do modo história.

Por fim, o último novo membro das forças da Exoterra, **Erron Black**, um pistoleiro dos tempos do Velho Oeste que foi contratado por Kotal Kahn. Como esperado, Black possui armas de fogo, estrepes e bombas de areia para auxiliá-lo em combate. Black é um reverso de Bo' Rai Cho: jogabilidade interessante e muito bom, mas em termos de mitologia ele é uma bagunça. Tipo, quais são as chances de terem um pistoleiro do velho oeste em um jogo de luta com foco em artes marciais e criaturas extra dimensionais? Assim como Ferra/Torr, não é mostrado muito de Black no modo história.

Os personagens da Exoterra são bons de jogar e bem diferentes entre si e dos personagens exoterranos que vieram antes, e tirando o fato de que Erron Black e Ferra Torr só servem de saco de pancadas no modo história, não tem muito o que reclamar.

A outra metade é formada pela nova geração de defensores do Plano Terreno: **Cassandra "Cassie" Cage**, filha de Johnny Cage e Sonya Blade. Em termos de jogabilidade, Cassie puxa mais para o lado da Sonya do que Johnny, utilizando de treinamento e equipamento militar como lista de golpes, ao ponto dela parecer que ela é filha do Stryker e não de Johnny. Em termos de personalidade, ela parece uma versão feminina de Johnny, com um senso de humor bem ácido e atitude bem imprudente, mas que vai amadurecendo ao longo da história. Interessante, mas é um repeteco da jornada do pai dela.

Jacqueline "Jacqui" Briggs, filha de Jax. Jacqui assim como Cassie também usa treinamento militar, mas seu equipamento é restrito a um par de manoplas inspiradas nos braços mecânicos de seu pai. Jacqui infelizmente é uma versão feminina de Jax, não divergindo muito. Na parte de jogabilidade, o moveset dela é focado no uso das manoplas,

só não possui agarrões únicos, e em personalidade ela não é muito diferente de Jax, somente um pouco mais teimosa quando é dito, mas nunca mostrado, que ela se juntou às Forças Especiais escondida do pai, mas nunca vemos mais dessa atitude de novo no modo história.

Takeda Takahashi, filho de Kenshi, mas que foi treinado como um Shirai Ryu por Scorpion. Takeda mescla técnicas ninja com equipamento avançado e não utiliza telecinese ou ataques com espada, o que o distancia de Kenshi, mas o torna mais único. Takeda tem uma história mais interessante que Cassie e Jacqui, e até possui uma justificativa na história para não parecer tanto com Kenshi em termos de jogabilidade, ainda que o deixe mais próximo a Scorpion.

E finalmente **Kung Jin**, um monge Shaolin e primo de Kung Lao. Assim como o seu primo, Jin possui treinamento Shaolin e uma arma, mas escolheu um arco que também age como bastão. Em jogabilidade, Kung Jin é bem diferente de Kung, mostrando ser um estudioso e persuasor de primeira, mas tem seus momentos de raiva que lembram um pouco o seu primo.

Sobre os novos personagens do Plano Terreno, eles são interessantes no papel, mas no caso de Cassie e Jacqui são muito parecidas com os seus pais. Não bastasse as semelhanças ainda tem que dividir espaço com seus antecessores, o que dá a sensação que os desenvolvedores estavam com medo da rejeição desses novos personagens (Frost é um exemplo anterior de tentativa em criar um sucessor), então deixaram os originais caso os jogadores não gostassem dessa nova geração, uma escolha segura, alguns chamariam de covarde, mas compreensível.

Um detalhe muito bom e que permite mostrar mais desses personagens é a **interação no começo** de cada luta. No começo de cada luta os personagens podem trocar insultos e provocações, e ainda que seja uma posição de confronto (ainda mais porque eles estão prestes a se enfrentar), é bom ver o que esses personagens pensam uns dos outros. Essas interações até mudam dependendo de qual versão do personagem o jogador escolher.

O jogo: design (músicas, cenários, visuais)

Sobre esse jogo, preciso comentar da **direção de arte**. MK 2011 possuía uma iluminação mais limpa para mostrar a qualidade dos modelos e texturas. Injustice tem uma direção de arte muito forte, mas percebe-se um tom mais acinzentado, possivelmente colocado para parecer mais crível e menos saturado, passando um ar de realismo. Mortal Kombat X tem um filtro que deixa as coisas mais escuras e com sombra mais fortes, para dar um tom mais sombrio e maduro, tanto que a cor preta está muito presente em materiais de divulgação.

Falando do visual padrão dos personagens, em MK 2011, os personagens eram muito musculares, por consequência eram bem desproporcionais. Em X, eles continuam bem sarados, mas dessa vez bem mais proporcionais a de uma figura humana. Outra coisa boa sobre os visuais, que se estendeu para todos os trajes, foi uma redução significativa na sexualização dos personagens, em especial as personagens femininas. Os visuais de MK 2011 eram muito bonitos, mas nota-se um excesso de roupas apertadas e peles à mostra. X reduziu esses detalhes e deixou as personagens mais vestidas. É certo que ainda existe um certo apelo, principalmente em decotes, mas é o caminho para melhor representação. Os novos personagens tem um design bem sólido, onde os exoterranos são bem únicos entre si e se comparados com outros personagens também vindos da Exoterra. Os novos personagens do plano terreno também são bem únicos, ainda que possuam um detalhe ou

outro que remetem ao seus antecessores, e não parecem que são trajes alternativos que foram transformados em novos personagens. Indo para os veteranos, todos tiveram um visual atualizado, e com o salto de tempo, muitos parecem mais velhos e ao mesmo tempo mais experientes. Muitos receberam peças de roupas bem únicas nunca antes usadas, como Reptile recebeu um traje e 'v' padrão dos ninjas feito de ossos, e Liu Kang um colete vermelho-preto com um dragão costurado, fazendo desses visuais bem únicos e bastante reconhecíveis, reconhecíveis no sentido de conseguir identificar os personagens e no sentido de identificar que aquele visual pertence a MKX. Infelizmente para alguns personagens, esses visuais mais velhos não fazem parte da história, não sendo considerados canônicos, sobre isso eu explico na história.

Tirando os personagens de DLC, cada personagem também possui ao menos um **traje alternativo**. Dependendo da categoria de personagem, esses trajes podem ser tematizados. Os **novos personagens** possuem trajes do momento em que eles se encontravam entre eventos entre MK 2011 e MKX, e são versões interessantes (com exceção de Cassie Cage e Kotal Kahn); Para os **personagens veteranos** no geral, o traje alternativo é a versão padrão de MK 2011. Alguns desses trajes são idênticos, apenas adaptados à direção de arte de X (com sombras mais fortes e reduzindo a sexualização, por exemplo), alguns são releituras interessantes, ainda que bem diferentes das aparências vistas em 2011, eu consigo aceitar que isso (traje 2 de Quan Chi) é isso (Quan Chi padrão de MK2011), porque essa releitura é muito mais bonita, ou que esse traje de Kung Lao é o mesmo que o de 2011, apesar do cabelo comprido; mas algumas são versões pioradas, eu consigo aceitar que esse traje do Raiden porque é uma referência/homenagem ao traje original do primeiro Mortal Kombat, mas eu não consigo aceitar que esse Ermac é a mesma coisa que esse (troço feio da porra). Para os personagens que morreram ao final de MK 2011, receberam também trajes de **espectros**. Espectros são as versões ressuscitadas deles sob o controle de Quan Chi. Diferente de MK2011, onde lá os espectros eram apenas os trajes com o efeito de zumbi, aqui em MKX cada visual de corrompido é bem único, e dá para ver a natureza corrompida desses personagens, como os braços mais agressivos de Jax, ou o símbolo do dragão todos distorcido no chapéu de Kung Lao. O triste é que esses trajes para alguns personagens são o visual do modo história, deixando os visuais padrão desses personagens como um exercício hipotético se caso eles retornassem à sua forma normal, portanto não canônicos. Alguns personagens ainda possuem **trajes além dessas duas categorias**, como Raiden possui o visual sombrio, Mileena possui o visual de kahn, Sonya possui um traje de major, e Scorpion tem uma versão humana, finalmente.

Ainda em trajes, ao longo do lançamento o jogo recebeu vários **pacotes de trajes** tematizados, alguns sendo vendidos junto com o passe de temporada ou no pacote com cada personagem de DLC: trajes clássicos vindos de jogos antigos, conjunto de terror, pacote de guerra fria, set do predador que deu origem à esse easter egg bacana, um conjunto bizarro com trajes brasileiros, pacote apocalíptico, um conjunto samurai e um set medieval. Esses trajes não são ruins, são até bem bonitos e bastante detalhados, mas diferente de Injustice, onde os trajes eram tematizados de história e arcos, dando uma vontade de jogar com eles, esses pacotes não agregam muito em termos de criatividade.

Os **cenários** do jogo em sua maioria são compostos por novos ambientes, e uma pequena parte por cenários vistos na era 3D. Se comparados com MK2011, eles não são tão diversos, no total são apenas 14, mas os designers deram um passo além no nível de detalhamento em que Injustice se encontrava. Um passo além, por exemplo, é que dependendo do cenário onde está ocorrendo a luta, as roupas dos lutadores se adaptam ao ambiente, como no Templo do Céu os personagens ficarão encharcados ao longo da luta, e

na Selva Kuatan, os personagens vão ficar sujos de lama conforme vão caindo no chão. Os cenários não reagem tanto às lutas se comparados com os cenários de Injustice, mas por lado os figurantes presentes neles conseguem interagir uns com os outros, deixando-os bem vivos tal qual os jogos anteriores.

As minhas críticas mais recorrentes nos jogos da Netherrealm é com relação à **trilha sonora**. Em MK 2011, ainda que fossem faixas remixadas da trilogia original, elas estavam muito baixas para serem ouvidas, e em Injustice, por mais que elas fizessem referência às trilhas originais de filmes, no geral elas continuavam baixas e não empolgavam tanto. Em Mortal Kombat X, cada cenário possui até três faixas e elas variam conforme a luta. Na primeira rodada, a música tende a ser mais orquestral e tem um ar mais calmo e de suspense. Na rodada dois, instrumentos como guitarras surgem e as músicas ficam mais agitadas, dando um tom de agitação. E se alcançado, na rodada 3 os instrumentos são tocados com ainda mais força, dessa vez passando a sensação de agressividade. Não são as melhores músicas nem as mais icônicas, mas pelo menos ficaram altas o suficiente para serem ouvidas, mas não para abafar os sons das vozes e dos efeitos sonoros, e conseguem empolgar.

Falando do áudio do jogo, o **áudio original** em inglês sofreu algumas mudanças. Para os personagens veteranos de MK 2011, metade dos atores que interpretaram os personagens nesse jogo não retornou. Quando examinada a lista de atores substituídos e a lista de atores substitutos, é possível reparar que trocaram atores pouco conhecidos e que costumavam fazer pontas em filmes (tanto produções animadas quanto live action) por atores mais experientes com dublagem, não só em animações mas também jogos. Os atores que continuaram mandam bem, porque já combinavam antes e aqui continuam bem dirigidos, e os novos atores, ainda que não tenham as vozes parecidas com os atores antigos, as vozes deles combinam com os personagens.

Indo para a **localização em português**. A WB Games decidiu localizar por completo Injustice, e deu muito certo apesar de alguns problemas de mixagem, e teria sido muito esquisito se esse tratamento não tivesse se estendido para Mortal Kombat X. A vantagem que Injustice tinha sobre Mortal Kombat era que os personagens da DC Comics tem a tradição de serem dublados no Brasil em diversas mídias, diferente de Mortal Kombat, onde até aquele ponto, as referências existentes de como seriam as vozes desses personagens em português brasileiro eram os dois filmes live action, a série animada e a série live action. Dessas obras, todas foram dubladas em São Paulo, e a companhia responsável pela localização, a Maximal Studio, tem a sua sede em São Paulo. Apesar disso, apenas um ator reprisou o seu papel vindo dessas mídias, esse ator sendo Wellington Lima, no papel de Kano vindo da série Defensores da Terra. Para o resto dos personagens foram escaladas novas vozes, e uma coisa muito estranha é que se dois personagens são dublados por um mesmo ator no original, esse tratamento se repetiu na dublagem em português, mas apesar desse esquema bizarro de escalação no geral todas as vozes combinam, com exceção de uma pessoa. E então é horar de falar da escalação da Pitty. Muitas pessoas apontam a escalação dela como um erro pelo simples fato dela ser uma cantora e não uma atriz, o que eu discordo bastante. Uma pessoa pode ser músico e ator ao mesmo tempo, só observar o finado David Bowie em filmes como Labirinto ou O Homem que Caiu na Terra, e se um exemplo brasileiro é necessário para te convencer, só ver o Seu Jorge. O problema é que antes de Mortal Kombat X a Pitty não tinha muita experiência com atuação, em especial com dublagem ou voz original. O resultado final pode não ser bom, mas apesar disso tudo, eu tenho certeza que ela fez o melhor possível com as limitações dela e da localização. Mortal Kombat X corrigiu os problemas de mixagem de Injustice, e aqui as vozes estão altas

e claras o suficiente ao ponto de desligar a legenda em alguns momentos ser uma opção. Por outro lado, a dublagem possui problemas sérios de adaptação e direção. Volta e meia os personagens falam “Melina” ao invés de “Milena”, algumas linhas de diálogo são traduzidas de forma literal, e algumas frases são ditas com entonação errada, **mas apesar desses defeitos, eu vejo com mais altos do que baixos como um todo.**

O jogo: a Jogabilidade

Mortal Kombat X reutilizou muitas coisas de MK 2011: os especiais, a barra de super, por consequência os especiais aprimorados, os quebra-combos e os Raios-X. Falando rapidamente sobre cada um, a execução de certos especiais que retornaram mudou em relação a MK 2011. X removeu o uso de duas direções seguidas e agora a maioria dos especiais usa duas ou três direções alternadas. Isso melhorou a execução de alguns especiais, mas modificou outros desnecessariamente, novamente forçando o jogador a reaprender os personagens. Ainda em especiais, uma adição vinda de Injustice é que agora **alguns especiais** podem ser aprimorados ao final da execução, diferente de 2011 onde cada especial só podia ser aprimorado no início da execução. Certos especiais podem ser aprimorados até duas vezes inclusive.

MKX mudou algumas **propriedades do arremesso**. Primeiro que quando o oponente está em um estado de malabares, agora é possível agarrá-lo. Essa mecânica funciona como um botão de pânico para os jogadores menos experientes que não conseguem ou não sabem como continuar um combo a partir desse estado. Arremessos também podem ser aprimorados. Eles são mais úteis também quando em estado de malabares, mas diferentes do arremesso normal, eles deixam o oponente de pé. Não dá para continuar os combos a partir desse estado, mas se o jogador for bom de mixups é sucesso garantido.

Uma mecânica que retornou de Mortal Kombat 4, e que surgiu em MK3 é a **barra de vigor**. A barra de vigor desempenha muitas funções, mas tal qual esses dois jogos anteriores, ela pode ser usada para correr, reduzindo a distância entre os lutadores. O problema das corridas, é o comando: dash para frente mais o botão de defesa, o que não é nada convencional. Teria sido muito mais prático se fosse como nos jogos antigos: frente mais o botão dedicado, que em X poderia ser o botão de step. Além de corridas, a barra de vigor agora também é usada para dashes para trás, o que deixa o jogo mais ofensivo, interações com o cenário e quebra combos.

Falando nelas, MKX introduz para a série as **interações com o cenário**, vindas de Injustice. Novamente cada interação varia por cenário, e diferente de Injustice onde dependendo do tipo de personagem a interação com um objeto pode variar, aqui cada interação é igual para todos os personagens. Em X, objetos podem ser jogados ou usados em curta distância, causando dano ou lugares usados para dar saltos para mudar de posição. E aqui os projéteis podem ser bloqueados e não causam dano absurdo. Assim como Injustice, interações podem ser aprimoradas dando armadura de um acerto e custam um segmento da barra de super.

Quebra-combos continuam custando dois segmentos de barra de super, mas agora quando utilizados também drenam a barra de vigor, não só do utilizador mas também do agressor. Quebra combos agora podem ser utilizados em estado de bloqueio, similar à fuga de bloqueio de Injustice.

Os **Raios-X** também retornam e agora mesmo os personagens veteranos receberam novas versões, e no geral todos os personagens agora executam três ataques ao invés de só dois.

Em 2011, esses golpes deixavam os personagens em tons de cinza e o fundo totalmente escuro para dar foco aos danos dos corpos. Agora em X os raios-x deixam o fundo um pouco mais escuro e os personagens em sua cor padrão, mas isso não aliena os danos dos golpes. E assim como MK 2011, cada raio-x mostra as características peculiares das vítimas, até mesmo os convidados, e continua impressionante.

Cada personagem possui três **variações**, que não são muito diferentes dos estilos de luta da era 3D. Essas variações dão acesso a golpes e combos exclusivos para elas, ou alteram golpes comuns entre essas variações, dando propriedades únicas. Variações também dão elementos visuais únicos de forma que através deles seja possível identificar com qual variação os lutadores estão usando. Por conta dessa particularidades, alguns personagens podem ter vantagens ou desvantagens dependendo de qual variação escolher, ou seja, não é algo tão trivial, então é importante escolher não só o personagem, mas também a variação que ele irá utilizar contra o oponente. Ainda como segredo é possível escolher o personagem sem qualquer variação, o colocando em um estado padrão tanto em visual como em jogabilidade, mas isso deixa o jogador em desvantagem já que não traz nenhuma das particularidades da jogabilidade, mas está aí para quem quiser.

Indo para as finalizações, os **fatalities** sempre presentes, onde cada personagem tem dois, um que já vem liberado e mais um que pode ser encontrado na krypta. Todos os dois são inéditos e a maioria faz um bom trabalho em aniquilar os lutadores. alguns personagens veteranos receberam um fatality clássico extra, o que é interessante, mas nada inédito. A distância dos fatalities foi ampliada demais, não requerendo tanta precisão para serem executados, deixando-os ainda mais fáceis de serem executados, sendo que eles já eram bem fáceis em MK 2011. falando em fácil, X trouxe para a série os **fatalities fáceis**. Fatalities fáceis são fichas que permitem os jogadores executar fatalities com o apertar de dois botões. Eles podem ser desbloqueados na krypta ou comprados com dinheiro de verdade pelo valor de (ah, nem fodendo!). Em outras palavras, é um jeito da WB Games enfiar microtransações dentro do jogo (parabéns Warner Games). A compra deste item muitas vezes é irrelevante, já que é possível obter fichas através da krypta, e porque os fatalities já são fáceis de serem executados.

Outra finalização retornando são os **brutalities**. Em Mortal Kombat 3, os brutalities eram sequências de ataques que deviam ser executadas para explodir o oponente. Mas eles eram muito difíceis de serem executados, e então foram abandonados até serem reformulados em X. Aqui os brutalities são finalizações que podem ser executadas próximas ao final da luta, sem ter que entrar na tela de finalização. Cada brutality possui um requisito que precisa ser atendido para ser executado, esses requisitos podem variar entre ter uma certa porcentagem de vida, um número de interações com o cenário, um número de acerto de combo, etc. Salvo algumas exceções, cada personagem possui 5 brutalities: dois que podem ser usados em qualquer variação e um exclusivo de cada variação. Ainda que não sejam as finalizações mais criativas ou as mais violentas, são uma boa alternativa para os fatalities.

Uma nova forma de finalização são as **Faction Kills**. Ao iniciar o jogo, pede-se para o jogador escolher entre cinco facções do mundo de Mortal Kombat. Dependendo de qual facção escolher, ela interfere na arte de menu e nas faction kills disponíveis para o jogador. Cada faction kill está relacionada à facção escolhida e ao todo são cinco faction kills por facção. Inicialmente só tem uma faction kill liberada, mas o jogador desbloqueia outras três conforme sobe de nível na facção e a última quando vence as guerras de facções semanais. Todas elas são muito fáceis de serem executadas, basta estar em distância máxima, segurar defesa e apertar duas direções seguidas ou três direções alternadas.

Algumas são divertidas, outras são um pouco ridículas, mas no todo são muito simples e tal qual os brutalities servem para variar o leque de finalizações.

Com o lançamento da versão XL, o jogo recebeu os **stage fatalities**. O fosso foi adicionado como cenário e junto com ele, o campo de refugiados e a enseada agora também são lugares para executar a finalização. O do fosso é clássico, mas até que os outros dois são bem brutais. É uma pena que apenas três cenários tem essa opção.

O jogo: os Modos Extras

Continuando a tradição dos jogos da Netherrealm Studios, Mortal Kombat X é recheado de modos extras, tanto online quanto offline, jogo solo ou multijogador. X não trouxe todos os modos anteriores de volta, mas trouxe novos interessantes. Os modos single player offline são chamados de as Torres Tradicionais, e os novos modos single player são chamados de Torre

Começando pelos clássicos, temos o **modo arcade**, onde tal qual MK2011, enfrentamos 10 oponentes, aqui os 8 primeiros são aleatórios, o sub-chefe é Goro e o chefe final é Shinnok. Depois de derrotado, Shinnok atinge a forma final dele o Shinnok Corrompido. Goro e Shinnok não tem mistério, como são personagens jogáveis acabam por serem bem tranquilos. Por outro lado, Shinnok Corrompido lembra um chefe clássico de modo arcade. Ele toma menos dano dos golpes de todos os personagens, tem ataques com armadura e possui um projétil que cobre a tela inteira que passa pela defesa se aprimorado. Não é o chefe mais difícil do mundo, mas fica complicado quando se tem apenas uma rodada para derrotá-lo. Completando esse modo libera a roupa alternativa para o personagem escolhido.

O **Teste a sua Sorte** também retorna, agora com novos modificadores, alguns interessantes outros dão raiva de tão caóticos. Agora esse modo pode ser jogado em torre, com um total de dez partidas seguidas para percorrer.

Outro que retorna é o **Teste a sua Força**. Funciona da mesma forma que em MK 2011, o que difere são os objetos a serem quebrados, e que no caso de fracasso, ocorre uma morte bem engraadinha. Não é o modo mais profundo nem o que melhor explora as habilidades do jogador, mas serve de passatempo entre uma luta e outra.

Um modo que veio de Injustice foi o **Sobrevivente**, no qual enfrentamos oponentes sempre em uma única rodada e com uma barra de vida que não se regenera do dano da luta anterior. Interessante, mas nem de longe o melhor dos modos.

Outro modo novo é o **Sem Fim**, que como o próprio nome diz, enfrente oponentes em uma torre que não acaba. Bom e balanceado, e dependendo de quantos oponentes forem derrotados, mais experiência de nível e de facção serão distribuídos. Sempre existe a opção de você querer superar o próprio recorde.

Um modo novo são as **Torres Vivas**, que apesar de serem single player, precisam de conexão com a internet para serem jogadas. As Torres Vivas são um conjunto de três torres que alternam conforme um certo período de tempo, uma torre é diária, outra torre é trocada a cada hora e finalmente a torre principal que fica disponível durante aquela semana. Vencendo essas torres pode desbloquear ícones de perfil para o jogador e modificadores para o Teste a Sua Sorte ou Kombat Personalizado.

A Torre de Desafios única de MK2011 foi abandonada e no lugar dela, surgiram os **Desafios de Torre**. Nesse modo, cada luta possui alguns modificadores e um desafio que se completado, dá um bônus para o jogador e pontos. Ao final da torre o jogador pode desafiar os amigos a tentar superar a pontuação dele na torre.

Ainda em desafiar os outros, um modo online novo é a **Guerra de Facções**. Toda semana ocorre essa guerra, onde uma das três facções deve fazer mais pontos para ganhar. Para fazer pontos, todo o dia são dados três desafios para serem atingidos pelo jogador. A facção campeã daquela semana ganha uma recompensa em dinheiro, acesso à última faction kill, e um item de customização do perfil. É um modo muito bom porque instiga o jogador a experimentar tudo o que o jogo tem a oferecer, mas atualmente, depois de tanto tempo e dois jogos, o modo está quebrado, tanto na versão da Steam quanto na versão do PS4, não recompensando a facção campeã, nem mostrando o andamento da guerra e nem habilitando para uso as torres desse modo.

Jogando esses modos, o jogador é recompensado com moedas, que podem ser usadas na **kripta**. A kripta que antes era uma sala com caixões organizados, em X se tornou um cenário com uma micro exploração. Nem todos os baús estão liberados logo de cara, e é necessário encontrar itens especiais espalhados pela kripta para desbloquear novas áreas com novos baús. Em meio a essa exploração, algum ou alguns infelizes entre os desenvolvedores colocaram jumpscare de monstros, que irão atacar o jogador, mas se contra atacados com o botão certo, soltaram dinheiro. Alguns baús também são secretos, e só aparecem em certos horários dentro da kripta. Essas novidades esticam o tempo de desbloquear tudo na kripta, mas pelo menos tentaram algo diferente. Entre os itens que podem ser liberados, MKX oferece um traje alternativo para cada personagem do elenco base, músicas, artes conceituais, artes dos fãs, quatro brutalities por personagem, um segundo fatality para cada personagem, e uma novidade que são artes dos fãs. Artes conceituais oficiais são sempre muito bem-vindas, mas pontos por eternizarem conteúdo feito por fãs no jogo.

O **modo online** continua presente, e uma melhoria em cima do netcode de Injustice foi que com a atualização XL o jogo integrou em seu sistema online o rollback netcode, o netcode de correção, o que melhorou a resposta das partidas. Online é possível jogar partidas casuais infinitas, ranqueadas em melhor de três, rei da colina. MKX foi o primeiro jogo de luta onde eu tive uma experiência constante de jogar online, enfrentei oponentes menos habilidosos, oponentes com quase o mesmo nível e perdi, oponentes com quase o mesmo nível e ganhei, oponentes muito mais habilidosos do que eu, e pessoas que não souberam perder (devo confessar que algumas horas eu também não soube). Falando nisso, sempre que um oponente desconectar no meio da partida, ativará a nova finalização: o quitality. Não é o mais violento, muito menos o mais criativo, mas é um bom indicativo de que você irritou uma pessoa potencialmente tóxica.

E como de costume, o modo história vem por último.

O jogo: a História (spoilers)

Como MK 2011 recontou os três primeiros jogos, o próximo passo na história original seria Mortal Kombat 4, um jogo com uma premissa interessante, mas com falta de detalhes e alguns personagens muito ruins. Com o desenrolar da história, Mortal Kombat 2011 abriu a possibilidade de fazer algo diferente, então se existe essa chance de optar por algo novo, por que tentar repetir algo que não deu muito certo? Então MKX foi por um caminho novo. Quando foi anunciado que a história de X se passaria 25 anos depois dos eventos de MK 2011, eu fiquei receoso no começo por ser um salto de tempo muito grande, sendo que o final de 2011 implorava por uma continuação imediata, mas conforme as divulgações do jogo foram sendo feitas, eu entendi (ou aceitei) essa mudança.

O problema é que a história do jogo tem três tramas para serem contadas: a invasão ao Plano Terreno pelas forças do Submundo, a guerra civil na Exoterra e finalmente a jornada dos novos defensores do Plano Terreno, com o terceiro interagindo muito no segundo, e mais tarde tomando a responsabilidade dos personagens veteranos em lidar com o primeiro. **O problema é que nenhuma dessas três tramas é explorada devidamente.**

O que é apresentado sobre a guerra civil na Exoterra é que Mileena está tentando recuperar o seu lugar como imperatriz de Kotal, que armou um golpe contra ela, que em teoria tem direito ao trono por ela ser "filha" de Shao Kahn. É mostrado os lados brigando, as motivações, os aliados e alguma consequência desse conflito no campo de refugiados e entre os capítulos 3 e 4, mas nunca o como está acontecendo. O conflito em si só é visto um pedaço no capítulo 2 e só. Os cenários da Exoterra são pacíficos e não estão em estado de guerra, o que não contribui para o clima de tensão entre os dois lados. O jeito que essa trama se amarra as outras duas é muito esquisito. Por algum motivo, que nunca é explicado devidamente, Mileena consegue adquirir o amuleto de Shinnok e faz uso dele para tentar obter vantagem na guerra civil. Sob a suspeita dessa posse, a nova geração é enviada para reconhecimento, mas acabam participando da guerra.

A invasão pelo Submundo começa no primeiro capítulo, mas entra em hiato para dar espaço a guerra civil e só retorna ao final do capítulo 6, mas engata mesmo apenas no capítulo 8 até o último capítulo, o capítulo 12. O problema é que Shinnok fica ausente durante boa parte do modo história, retornando apenas ao final do capítulo 9. Se fosse ele incentivando Mileena a usar o amuleto através da energia dele ao invés de Rain durante o confronto, o tornaria mais presente na história e retornaria o traço mais manipulador que foi mostrado em Mortal Kombat Armageddon, por mais que dependesse de uma boa execução, não necessariamente deixaria a história melhor. Enquanto divulgava o jogo, Ed Boon sugeriu que o antagonista principal seria um retorno surpreendente. O que não acabou sendo verdade, porque de novo Shinnok foi premeditado no final do jogo anterior. Com essa informação, eu estava esperando que Onaga, Shang Tsung ou até mesmo Rain voltassem em algum momento e tomassem o lugar do Shinnok como antagonista principal, e na minha cabeça ia ser o maior enredo já feito.

Falando em Rain, uma coisa que eu achei negativa no modo história, foi utilizar de personagens não jogáveis para serem enfrentados. Eu entendo usar personagens não jogáveis como Fujin, Sareena e por um tempo Bo Rai Cho como fanservice ou referência, mas forçar o jogador a enfrentar Rain, Sindel e Baraka, sendo que em nenhum momento eles foram cogitados a se tornarem personagens jogáveis, é um desperdício, ainda mais com certos personagens não sendo muito utilizados, tipo Ferra/Torr.

O jogo reduziu o número de capítulos se comparado a Mortal Kombat 2011, e X possui 12 capítulos ao invés de 16, o que parece um passo para trás, mas a vantagem é que X possui mais cinemáticas entre as lutas, permitindo que mais coisas sejam mostradas. O problema é que esse formato prejudica o andamento da história. De forma que em cada capítulo cada personagem passe por quatro lutas, em alguns momentos o jogo corta para um momento da história em alguns anos atrás. Não vou negar que é interessante ver o que aconteceu nesses 25 anos, mas isso quebra o fluxo da história.

A jornada dos novos guerreiros é interessante, mostrando a progressão deles indo de parentes dos grandes defensores até se tornarem defensores dignos. Cassie, Jacqui e Takeda até tem momentos bacanas com seus pais, infelizmente Kung Jin não interage com Kung Lao, apenas com Raiden. E a história consegue posicioná-los bem para terem espaço, de forma que o envolvimento deles na guerra civil permitiu que eles não fossem atacados de cara pelas forças do Submundo, os tornando o último recurso. É bom ver que

na história do jogo Sonya e Johnny ficaram juntos, mas que dado salto de tempo eles estão separados. No jogo Sonya se distanciou de sua família, mas isso nunca é explorado devidamente, apenas mencionado. O motivo seria para focar ou na proteção do Plano Terreno ou na caçada de Kano, mas nada fica muito claro. No meio disso, Cassie vive com a expectativa de suceder Johnny como a nova campeã do Plano Terreno, mas tal qual a relação (aparentemente) desestruturada dessa família, nunca é explorada, somente fica implícito.

Outra coisa que me incomodou foi que a história não faz uso de alguns trajes padrões dos personagens. Quando divulgados as versões mais velhas dos personagens, entende-se que eles retornariam à forma normal deles em dado momento. Mas para a minha tristeza, apenas Sub-Zero, Scorpion e Jax retornaram à forma humana, Liu Kang, Kitana e Kung Lao foram deixados de fora. Assim, os visuais padrões deles são somente um cenário hipotético, que não adicionam ou representam nada na história.

A história como um todo parece incompleta, com lacunas importantes que precisam ser preenchidas, por exemplo como Mileena se libertou, como foi o treinamento de Cassie e Jacqui, como Sub-Zero reformou o Lin Kuei, mais do conflito entre Kotal e Mileena, o porquê Goro não está no modo história, esse tipo de coisa. Essas lacunas possivelmente foram deixadas de propósito porque a Warner publicou a série de quadrinhos do jogo pela DC Comics. O primeiro capítulo saiu em janeiro de 2015, mas tal qual o lançamento dos quadrinhos de Injustice, a publicação da revista se estendeu para além do lançamento do jogo, que continuou a sair até setembro de 2015. Eu acho válido expandir o mundo de mortal kombat para além dos jogos, mas a forma que foi feita não foi das melhores. Os quadrinhos de Injustice eram um suplemento para a história do jogo, não sendo necessários para entender a história geral, e a história do jogo era auto suficiente. Aqui, tanto os quadrinhos quanto o jogo requerem que ambos sejam consumidos para a história fazer sentido.

O forte da história de X são essas pequenas interações entre personagens: os novatos interagindo com os veteranos, a tensão entre as novas forças e os exoterranos, a camaradagem entre os defensores originais, e em particular três relações que vou comentar a seguir.

A primeira é a forma de como a história lida com o conflito entre Scorpion e Sub-Zero. Scorpion, agora transformado em humano novamente e usando seu nome real Hanzo Hasashi, ao invés de ir buscar vingança e realizar retaliações consecutivas contra o Lin Kuei, focou em treinar uma nova geração para o seu clã, até o momento em que Sub-Zero, que também retornou à forma humana e também reestabeleceu seu clã, decidiu chamá-lo. Para esse momento ambos deixaram de lado o seu ódio, com Scorpion disposto a ouvir o que Sub-Zero tem a dizer e Sub-Zero largando a mágoa da acusação de Scorpion. Assim é revelado que o Grão-mestre do Lin Kuei fez um contrato com Quan Chi para exterminar o Shirai Ryu, mas que o acordo foi cancelado pelo fato de Quan Chi usar a alma de Hanzo para torná-lo Scorpion. Com a verdade revelada, Hanzo e Kuai Liang fazem um juramento para garantir que Quan Chi pague pelas mortes que provocou, finalmente acabando com o ciclo vicioso de ódio entre os dois.

O segundo momento é a punição de Quan Chi. Para quem acompanhou a história dos jogos anteriores, desde a sua introdução em Mortal Kombat 4, Quan Chi sempre manipulou e corrompeu personagens, e sempre saiu por cima e ileso. O mais próximo de uma consequência seria a sua morte aparente na explosão de MK Deception e a sua suposta morte em MK Armageddon, ambas ocorrem fora de cena. E por isso é tão gratificante

quando Scorpion, ainda mais Scorpion, o personagem que mais sofreu e foi manipulado por ele, consegue matá-lo de forma satisfatória.

O terceiro e último é o confronto de Raiden contra os espectros de seus antigos aliados. Em um momento de reflexão com Bo Rai Cho, ambos chegam à conclusão que é possível fazer com que Liu Kang, Kung Lao e os outros sejam restaurados. O que é tão triste porque nesse ponto já sabemos que Quan Chi foi morto. Se por um lado a morte dele foi satisfatória, por outro isso impediu que nossos personagens tão queridos voltassem a ser como antes. Quando Raiden enfrenta Liu Kang, talvez seja a luta mais triste até então. Anteriormente é mostrado que Raiden lamenta a morte de seus protetores, e ao vê-los em um estado corrompido, sob o domínio de Shinnok, sabendo que ele protegeu o Plano Terreno duas vezes, é algo triste e que nenhum de nós queria ver.

E isso tudo leva a conclusão. Com Shinnok libertado, Raiden e Johnny capturados, o deus caído começa a contaminação do Jinsei, a fonte vital do reino. As forças da Exoterra, ainda pensando que D'Vorah os traiu para servir ao Plano Terreno, invadem o reino e confrontam os novos guerreiros. A última força de pé, o Lin Kuei faz uma investida para expulsar Kotal Kahn e suas tropas enquanto Cassie e sua equipe possam conter Shinnok. No templo do céu, Jacqui e Takeda ficam para atrasar os corrompidos enquanto Cassie e Kung Jin entram na câmara do Jinsei. Na câmara, D'Vorah imobiliza Jin, mas Cassie consegue derrubá-la e depois com o poder escondido dela (que foi premeditado no capítulo 01) consegue vencer Shinnok em sua forma 2.0. De forma que a corrupção possa ser anulada, Raiden é colocado na câmara, onde ali ele consegue absorver a energia de Shinnok, retornando à sua forma original e purificando o Plano Terreno. Com Shinnok derrotado, os corrompidos desaparecem e as Forças Especiais chegam para socorrer os feridos, e do nada Sonya e Johnny estão juntos de novo. E assim encerra o modo história.

Não espera, tem mais: depois dos créditos, Raiden, agora com um visual sombrio, avisa aos soberanos sucessores do Submundo que agora não irá mais tolerar ataques vindos de outros reinos ao Plano Terreno, qualquer um que tentar atacá-los será derrotado e em seguida sofrerá uma invasão. Ele entrega a cabeça de Shinnok e parte, revelando que os novos soberanos do Submundo são Liu Kang e Kitana. Eu tenho alguns problemas com essa cena. Primeiro: por que o Raiden ficou sombrio? A explicação por fora seria que ele ficou assim pela limpeza do Jinsei, e absorveu toda a corrupção para si. Mas então por que ele aparece normal depois do feito e só fica corrompido na cena pós créditos? Segundo: se a ideia era fazer algo novo, por que repetiu a ideia do Raiden sombrio sendo que em Deception ele tinha ficado assim? Por mais que eu não goste do Raiden sombrio e tenha detestado o fato de Liu Kang e Kitana ainda continuarem corrompidos, é uma deixa interessante para o que pode vir a seguir.

Conclusão

Ao final de tudo, eu tenho sentimentos mistos sobre Mortal Kombat X. O jogo foi vendido como um jogo de nova geração, mas não faz muita coisa para parecer um. No geral, ele refina a jogabilidade de MK 2011, traz personagens novos interessantes, algo que foi difícil desde o terceiro jogo, traz visuais muito bonitos, estilosos e bem reconhecíveis para os personagens, trouxe as variações que brincam um pouco com o potencial de cada personagem e algumas finalizações muito interessantes.

Por outro lado, a barra de vigor é complicada de ser usada por novos jogadores, alguns modos de jogo não são tão divertidos, a dublagem do jogo, ainda que com um elenco bem

escalado e bem mixada sofre com problemas de direção, e principalmente, uma história mediana que se apoia em outra mídia para ficar completa.

É inegável que eu me diverti horrores jogando na época e também me diverti de novo para fazer esse vídeo, mas sempre que eu retorno a esse jogo, eu lembro da expectativa que eu tinha em contraste com o que o jogo me entregou. Respondendo a pergunta, Mortal Kombat X não ficou à altura das expectativas que eu tinha criado. Essa decepção somada à decepção que eu tinha com outro jogo lançado em 2015 me fizeram perder o sentimento de hype por outros jogos, já que eles me levavam a frustração. E esse sentimento talvez tenha me feito gostar dos próximos projetos da Netherrealm Studios.

Mas é óbvio que o jogo tem a sua qualidade, e não tinha como esperar menos do próximo projeto da Netherrealm Studios.

Se você chegou até aqui, muito obrigado por ter me acompanhado nessa jornada de um jogo um tanto quanto divisivo para mim. Eu volto no mês que vem, mas até lá, sinta-se à vontade para conferir os links no primeiro comentário fixado. Sujeitos, muito obrigado, e até a próxima.